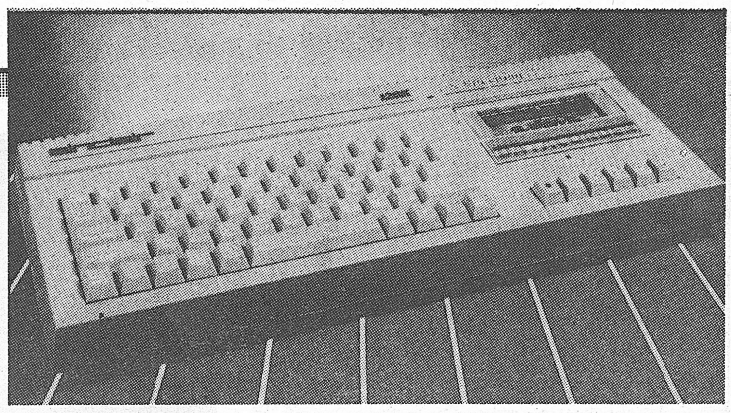
DO PLUS 2 AO ATARI 4160 STS



O novo Sinclair Spectrum Plus 2, de 128 K — um magnífico presente de Natal da Amstrad

O melhor jogo de todos os tempos para o Spectrum?

Voltando à Amstrad, uma supresa foi a de os CPC e o novo Sinclair Spectrum Plus 2 terem sido colocados no mesmo «stand» como que a indicar que eram considerados como máquinas de jogos, o que, pelo menos no cao do CPC6128, é uma injustiça. O novo Sinclair corresponde em absoluto ao que tínhamos dito: cinzento, com teclas autênticas, quase todas elas sem as «palavras-chave» características do BASIC Sinclair, o que é um sacrilégio mas tem a sua razão de ser: espera-se que os programadores passem a usar o «modo 128K», que dispõe de um melhor cursor, de um renumerador automático, etc — como o antigo Spectrum 128K. De resto, o novo Sinclair é, por dentro, precisamente igual ao 128K, com a única diferença das portas para os «joysticks», mas... atenção! As portas não são compatíveis com os «joysticks» (e os jogos) que funcionam com o protocolo Kempston — e portanto não aceitam os Quickshot, os Gunshot, etc., etc. Só os Sinclair — porque com eles é possível dois jogadores actuarem em simultâneo. Para a impressora, no modo 128K é preciso um cabo especial, como o do QL e uma impressora profissional, mas no modo Spectrum a Timex 2040 e a Seikosha GP50S funcionam perfeitamente. A ligação ao monitor, se este for monocromático, exige também um cabo especial. Mas há uma compensação e não pequena: um jogo — «Glider Rider» —, em 3 dimensões, que a Quicksilver desenvolveu especialmente para o Plus 2 e que, para além de ser desde já apontado como «o melhor até hoje aparecido para qualquer Spectrum», tem um som espantoso. Afirma-se que «quando os programadores começarem a trabalhar realmente com o Plus 2 ninguém sabe onde isso irá parar».

Por fim, o Amstrad PCW: poucas novidades em matéria de periféricos mas muitas quanto ao «software», desde o «Fontgem», da Gemini, que permite dispor de vários conjuntos de caracteres no «Locoscript», até aos fabulosos programas da Mirrorsoft, ainda em desenvolvimento, e que permitem a edição de publicações com aspecto profissional!

Quem foi que disse que a micro-informática tinha chegado ao fim?

Microdata

O FICHEIRO T.O.S.

COMO se diz na secção «Microteste», o «Timex Operative System», usado nos sistemas FDD, permite organizar ficheiros. Os programas seguintes podem servir aos utilizadores para se exercitarem, verificando as diferenças entre os diferentes tipos de fichas. Assim, a letra O na linha 160 do primeiro programa indica uma ficha sequencial e deve ser substituída por R para as fichas aleatórias e por A para apensar texto. No segundo programa a letra I na linha 160 deve ser substituída por R para as fichas aleatórias. A indicação do comprimento é dispensável nas fichas sequenciais — portanto nesse caso as linhas 140, 170 e 200 do primeiro programa podem ser eliminadas, bem como o último ponto e vírgula e a variável «c» na linha 160. O mesmo no segundo programa, para as linhas 140, 160, 190 e 150. Nas fichas sequenciais, a menos que se registe o respectivo comprimento, é conveniente não deixar espaços livres entre as palavras, ocupando esses espaços, por exemplo, por pontos. O manual do TOS não é muito claro, mas a leitura da página 30 é conveniente.

```
100 REM Rotina para a criação de fichas
110 CLS
120 INPUT "Nome da ficha ? " ; f$
130 INPUT "Número do canal (1 a 16)? " ; n
140 INPUT "Comprimento (1 a 255)? " ; c
150 DIM $ %f$
160 OPEN #%n;f$;O,c
170 FOR r=1 TO c
180 INPUT "Texto ?"; t$
190 PRINT %#n;t$
200 NEXT r
210 CLOSE #%
220 SAVE % "CREARF" LINE 100
```

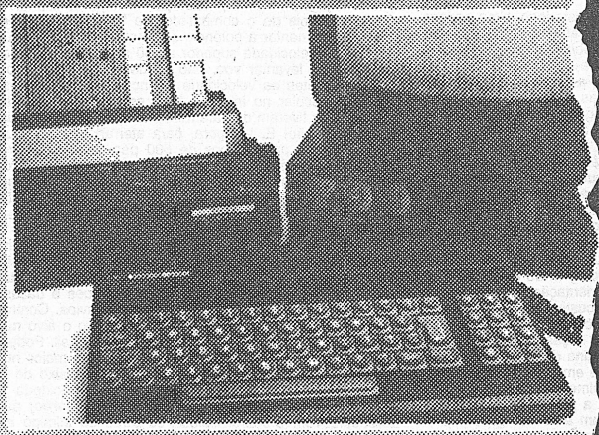
Programa para escrever fichas no Timex Operating System.

```
100 REM Rotina para a leitura de fichas
110 CLS
120 INPUT "Nome da ficha ? " ; f$
130 INPUT "Número do canal (0 a 16)? " ; n
140 INPUT "Comprimento (1 a 255)? " ; c
150 OPEN #%n;f$;I;c
160 FOR r=1 TO c
170 INPUT %#n; t$
180 PRINT t$
190 NEXT r
200 CLOSE #%
210 SAVE % "LERF" LINE 100
```

Programa para ler fichas.

TIMEX

SISTEMA CP/M



TIMEX FDD 3000

— Sistema operativo CP/ (da Digital Research)
— Duas unidades de leitura Floppy
— 64 K de RAM

TIMEX TERMINAL

— Teclado Profissional 57 teclas
— Teclado numérico de 12 teclas

TIMEX PRINTER 2080

— Papel A-4 ou banda continua
— 80 caracteres por linha (137 modo condensado)
— Tipos de letra (bold, elite, pica itálico, dupla largura, condensado, alta qualidade)

MONITOR

— 80 colunas
— 520 pontos por linha

Mais que um processador de texto, base de dados ou folha de cálculo...

Um computador multilinguagem, basic, pascal, assembler...

SOFTWARE CP/M

— Flexiwrite (processador texto)
— Flexifile (base de dados)
— Flexicalc (folha de cálculo)

— Pascal 80 (linguagem)
— Devpac 80 (assembler)
— C++ (linguagem)

— Aplicações em contabilidade, stocks...

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

«Ace»

TÍTULO: Ace
MÁQUINA: Spectrum

ÚLTIMO PILOTO PARA MISSÃO (QUASE) IMPOSSÍVEL

Os simuladores de voo nunca passam de moda (e, por coincidência, deles andamos a falar bastante) e o mais recente da série, **Ace**, da **Cascade Games**, «arrisca-se» a entrar na lista dos melhores que já vimos para o Spectrum, embora talvez não agrade totalmente aos puristas, que preferem programas do género sem sequências de acção. É, de facto, uma questão de gosto e, pela parte das editoras, uma opção: elas perceberam rapidamente que simuladores do estilo **747** dificilmente poderiam agradar a uma variada gama de utilizadores e simplificaram a concepção e os comandos, tanto quanto possível, acrescentando a acção, para atingir a preferência daqueles que gostam de «tirinhos». No género, há dos bons, dos maus e dos «assim-assim», mais difíceis ou mais fáceis, beneficiando da imaginação ou sofrendo da sua falta, mas nenhum, claro, é perfeito. E **Ace**, que consideramos um híbrido de simulador e jogo de acção, tem os seus defeitos, o principal dos quais é a demasiada simplificação, embora o situemos na classe dos bons.

Expliquemo-nos: um avião, todos o sabem, não é exactamente o mesmo que um automóvel, e até o mais vulgar quatro rodas tem mais instrumentos no painel que este avião de combate AWAT que nos colocaram nas mãos (AWAT são as iniciais, em inglês, de um avião para todo o tempo e terreno). Até o **Lancaster** a quem nos referimos neste mesmo suplemento, na secção **Reprise**, tem mais instrumentos para verificar e controlar! Tirando isto, o avião «porta-se» bastante bem, os problemas que surgem têm um toque de realismo suficiente e um jogador de perícia normal é bem capaz de obter bons resultados, embora seja mais difícil cumprir toda a missão.

Mas, vejamos, primeiro, do que trata este jogo. Uma poderosa força inimiga invadiu a costa sul da Inglaterra, tendo conseguido desembarcar dezenas de tanques, apoiados por helicópteros de combate e protegidos por mísseis terra-ar. Além disso, dispõe de cobertura aérea, por parte de caças, e a sua força naval está à espera de que sejam destruídas as últimas defesas para continuar o ataque. As defesas, diga-se de passagem, estão reduzidas ao mínimo, porque dispõem apenas de três aviões de combate e de outros tantos aeródromos. Para cúmulo, só há um piloto — claro que é você, caro leitor — para os três aviões, e usá-los-á à medida que forem sendo abatidos, até que o terceiro desapareça. A sua missão, claro, é destruir o inimigo e, note-se, destruir mesmo! Assim, só **depois** de aniquilar todas as forças terrestres e aéreas inimigas poderá o piloto virar-se contra a força naval, que, claro, deve ser afundada.

Trata-se, à primeira vista, de um vulgar jogo de acção, mas **Ace** oferece mais, a começar pela descolagem do avião, em que é fácil errar à primeira, seguindo-se a orientação pelo mapa e a necessidade do reabastecimento de combustível, nos aeródromos ou no ar (como sabem, esta é uma técnica que se utiliza na vida real, com um avião-tanque a reabastecer caças em voo). E, para tornar as coisas mais complicadas, a página de opções do menu oferece nove níveis de dificuldade e voos em três condições diferentes (Verão, Inverno e nocturno). Finalmente, uma opção com interesse, para jogar com um amigo: há a possibilidade um jogador controlar o voo, enquanto o outro tem a seu cargo os sistemas de armamento, os quais, em qualquer caso, são seleccionados antes da descolagem.

Como outros jogos do género, é aconselhável utilizar o **joystick** para manobrar o aparelho, deixando a outra mão livre para os comandos por teclas, que, aliás, não são muitos: «Z», aumentar potência dos motores (**thrust**), e «Caps», diminuir; «U», subir/-/baixar o trem; «M», mapa; «Q», desistir/recomeçar. De qualquer forma, se não tiverem **joystick**, são estes os comandos equivalentes: «S»/«W» ou «3»/«4», subir/descer; «E»/«R» ou «1»/«2», esquerda/direita; «X» ou «5», disparar. Se fizermos a opção para dois jogadores, o segundo, que controla os sistemas de armamento, pode usar as teclas «9» ou «I», «8» ou «K», «6» ou «O», «7» ou «P» e «Ø» ou «N», respectivamente, para mover a mira para cima, para baixo, para a esquerda, para a direita e disparar.

O painel de instrumentos, como dissemos, é muito simples e mostra os seguintes indicadores: à esquerda, ao alto, potência dos motores e combustível; altitude, em pés, velocidade, em nós, e letra «U», com seta apontando para cima ou para baixo, significando que o trem de aterragem está subido ou descido; «S» é a pontuação e, à direita desta, temos a bússola. Ao centro, ao alto, é o radar, em que o nosso avião está representado (quando aí aparece uma seta apontando para cima ou para baixo significa que há um inimigo por cima de nós ou mais abaixo; um rectângulo mostra que há um inimigo numa zona de 1000 pés relativa à nossa altitude; um ponto a piscar indica um alvo terrestre). Por baixo, um outro indicador mostra-nos as posições do nosso avião, o que é útil para sabermos como vamos a voar (subir, picar, inclinação, etc). À direita, o computador de bordo transmite mensagens e avisos, a câmara de televisão traseira mostra-nos os inimigos que surgem pela cauda e o indicador de modo de voo dá outras informações, como o número de munições de que dispomos, por exemplo.

Para jogar, claro, é preciso pôr o avião no ar, e isto é bem simples. Depois de o computador de bordo indicar que a pista está livre, aumentar a potência dos motores e rolar pela pista até atingir uma velocidade superior a 150 nós; aí, puxar suavemente o **joystick** e levantar voo, não esquecendo de subir o trem de ateragem, antes da velocidade alcançar os 280 nós (quando se trata de descolar no início, o trem está sempre em baixo; **não** esquecer, se tiverem que aterrar durante o jogo, de o baixar antes dessa operação! E, já agora, para aterrar, escolham uma base aliada, baixem para menos de 500 pés, reduzam a velocidade para 200, apontem à pista e tratem de parar antes de chegarem ao fim, para terem espaço suficiente para nova descolagem, após serem reabastecidos de combustível e armamento). A altitude máxima a que podem subir é de 70 mil pés e a velocidade nunca deve descer abaixo dos 150 nós.

Uma vez no ar, utiliza-se o mapa para localizar o inimigo (a nossa posição também é indicada) e voar na sua direcção, mas a táctica difere conforme o que encontramos pela frente. Assim, seleccionam-se mísseis ar-terra contra tanques e bases de mísseis anti-aéreos, e mísseis ar-mar contra navios. Contra aeronaves, claro que usamos mísseis ar-ar. Quando o alvo na mira for maior que um ponto, já se pode disparar o míssil. Podemos também usar o canhão, mas este necessita de maior número de impactos no alvo. Quando à táctica, descer abaixo de 3000 pés para atacar alvos terrestres, diminuindo a velocidade para 500 nós ou menos, sem descurar o fogo anti-aéreo; para alvos aéreos, devem procurar colocar-se atrás do inimigo e a maior altitude; para alvos navais, descer a 2500 pés, a uma velocidade de cerca de 300 nós (os navios só aparecem no mapa depois de todas as outras forças serem destruídas). Em qualquer dos casos, é necessário estar sempre atento não só ao fogo inimigo que surge pela frente como aos ataques que venham por detrás. Por exemplo, se vemos que um míssil vem na nossa direcção, podemos usar disparos térmicos para confundir os sensores dos mísseis.

Um aspecto curioso deste simulador é a possibilidade de reabastecimento no ar. Nesse caso, o aviso surge no computador de bordo (podemos ignorá-lo e reabastecer numa base terrestre), com a indicação de rumo e altitude, que devemos seguir. Então, devemos aproximar-nos do avião-tanque por detrás e, quando estamos próximos, este faz sair o tubo de reabastecimento, com uma espécie de «cesto» na ponta; deveremos, então, manobrar, para manter altitude, distância e velocidade, de forma a que o nosso tubo de reabastecimento entre no cesto (largar quando o depósito estiver cheio).

Este simulador tem aspectos que podem agradar a diversos tipos de jogadores, está bem concebido, os gráficos são bons e a resposta aos comandos é acima da média, mas ganharia mais com uns toques de criatividade adicionais, nomeadamente ao nível do desenho do painel e objectivos e, sobretudo, do uso da cor, que podia ser mais bem aproveitada.

No conjunto, todavia, é um bom jogo, capaz de manter a atenção por muito tempo.

GÉNERO: Simulador/Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): variável, inicial 6
CONSELHO: A comprar

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

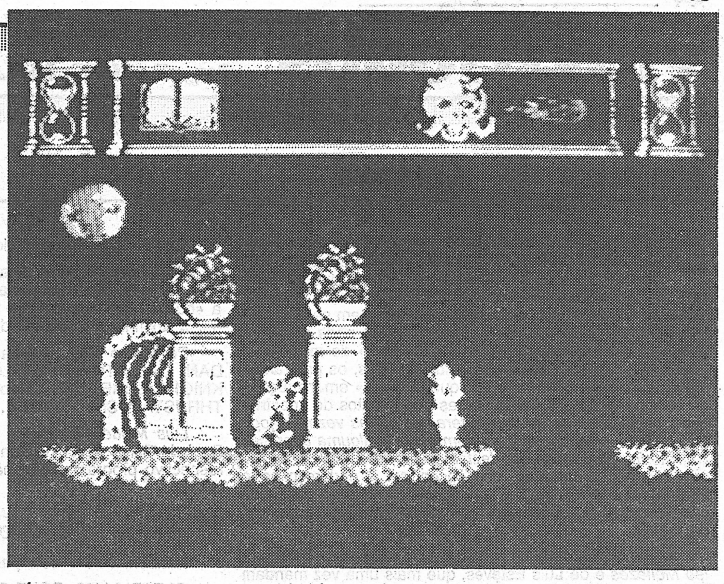
Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — **Dan Dare**
2.º — **Ace**
3.º — **Paper Boy**
4.º — **Jack the Nipper**
5.º — **Stainless Steel**
6.º — **Ghosts'n Goblins**
7.º — **Bomb Jack**
8.º — **Kung-Fu Masters**
9.º — **I.C.U.P.S.**
10.º — **Nightmare Rally**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

CHIP INFORMÁTICA
ATARI
SHARP
TIMEX – SINCLAIR
LOJA 1 — Centro Comercial S. João de Deus, Loja 428 — ☎ 77 94 52
LOJA 2 — Rua da Madalena, 136 a 140 (a abrir brevemente)
CAMPANHA — VERÃO 86 — HARDWARE
A GARANTIA DOS MELHORES PREÇOS DO MERCADO
VASTA GAMA PARA ENTREGA IMEDIATA
VISITE-NOS!
TIMEX – SINCLAIR
SHARP
ATARI
CHIP INFORMÁTICA
★ AGORA ACTUALIZE-SE A MELHORES PREÇOS
★ ADQUIRA TODOS OS TÍTULOS DO TOP LONDRINO
CAMPANHA — VERÃO 86 — SOFTWARE

AVENTURA FASCINANTE NO MUNDO DE «HEARTLAND»



TÍTULO: Heartland
MÁQUINA: Spectrum

Quando chegar a altura de fazer o balanço dos melhores jogos editados este ano, **Heartland**, da Odin, terá certamente lugar destacado na lista, e com toda a justiça, não só devido à sua concepção geral como pela forma como foi executada, sobretudo ao nível de gráficos. Estes, para além de imaginativos, têm uma excelente animação, que uma vez mais nos deixa perplexos com o que se pode fazer numa máquina como o Spectrum. De facto, são do melhor que temos visto.

A própria história que serve de suporte a **Heartland** está bem elaborada, apesar do toque maniqueísta, e torna compreensível todo o jogo, além de servir mesmo de fio condutor, ao contrário do que tantas vezes sucede em jogos de computador. É da oposição entre as forças do bem e do mal que aqui se trata, uma luta que dura há milhares de anos entre um povo de outra dimensão e um demónio, **Midas**. Durante esta guerra, aquele povo foi «introduzido» num livro, onde continua o conflito com **Midas** e os seus seguidores. O livro foi trazido para a nossa dimensão e aqui ficaria até que **Midas** fosse derrotado, mas, um dia, vai parar às mãos da personagem central deste jogo, que começa a lê-lo.

Enquanto a personagem lê o livro, adormece, e sonha com uma mulher, vestida de branco, que lhe conta a história do livro e acrescenta faltarem a este as últimas seis páginas, que foram arrancadas e espalhadas por **Heartland**. O seu povo, diz, só poderá voltar para a dimensão a que pertence se as páginas forem encontradas e restituídas ao livro, sendo assim **Midas** derrotado. Mas, outras seis páginas, criadas pelas forças do mal, estão também espalhadas e estas devem ser encontradas e destruídas, antes que «entrem» no livro. Essa missão cabe à personagem da história, que é transportada, com a sua cama, para **Heartland**.

A busca pelas páginas começa agora e é preciso cuidado em não recolher as «más», que, aliás, se distinguem bem, dado serem escuras, enquanto as outras, as do bem, são claras. Os cenários em que a personagem se move são muito bonitos e imaginosos, e ainda insólitos, porque nem falta um nível onde aparecem astronautas (!), que se parecem estranhamente com a personagem de **Nodes of Yesod**...

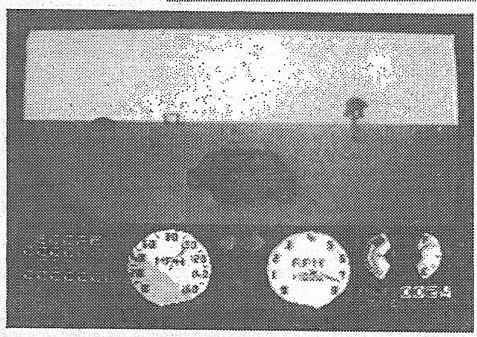
Tudo isto tem de ser feito dentro de um tempo-limite e a ampulheta que o marca volta-se bem depressa. Por outro lado, a personagem perde energia muito rapidamente, embora tenha formas de se «reabastecer», por meio das bolhas, que aparecem, e até de adquirir alguma invencibilidade temporária, com os feitiços das estrelas pequenas (cuidado, no entanto, com as estrelas grandes). Neste mundo cheio de feitiços, uns bons e outros maus, e de estranhas personagens, é boa ideia arranjar algumas armas, e o próprio chapéu do «nosso» herói tem essa utilização — mas é preciso acertar com ele três vezes num inimigo. Uma faca pode servir 19 vezes (mas precisa de ser usada mais de uma vez) e a bola de fogo é bastante eficaz, embora dure apenas nove lançamentos.

É pelo livro que temos de começar, apanhando-o logo de início (ir para a esquerda do **screen** de entrada), e ele brilha

No entanto, é sempre possível apanhar mais. Portas e elevadores podem ser usados para mudar de **screen** e a própria cama tem funções de teleportação entre os níveis de **Heartland** depois de termos apanhado páginas boas do livro.

quando há uma página na vizinhança, mas esta tem que ser encontrada e identificada, sendo apanhada ou destruída, conforme o caso. À medida que o tempo passa, se perdemos energia, a cara do demónio vai aumentando de pormenores no topo do «écran» e, quando está completa, acabou-se a aventura para a nossa personagem. Por outro lado, a mulher de branco tem apenas poderes de magia para oito minutos em cada nível de **Heartland**, findos os quais deixa de poder proteger-nos. O jogo é fascinante, embora difícil, e exige boa perícia e discernimento, mas não contem terminá-lo nas primeiras tentativas.

GÉNERO: Acção/Aventura
GRÁFICOS (1-10): 10
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder



UM RALI BEM MEDÍOCRE

TÍTULO: Nightmare Rally
MÁQUINA: Spectrum

Guiar um auomóvel em **rally** não é brincadeira, como sabe a maioria dos condutores, mas, se simular as condições de uma prova do género era o objectivo deste jogo, ficou-se um pouco pelas intenções: o **rally** mais parece uma gincana e acabamos por perder o interesse pela prova, apesar da perícia que exige desde o início.

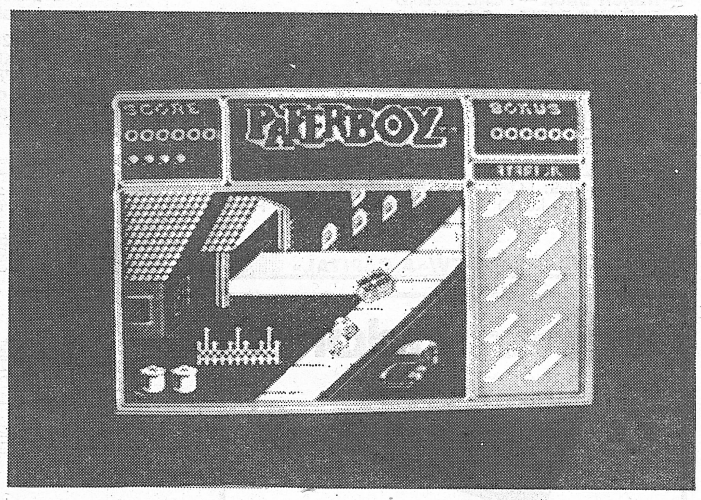
O programa simula diversas condições de condução e é fácil para um «acelera» estoirar rapidamente o carro, pelo que se torna necessário um certo cuidado na manobra. Os gráficos são vulgares, sem grades rasgos de imaginação, e vemos «de fora» o carro que controlamos, o que pode também suscitar alguma perplexidade: é que, ao toque de uma tecla, a imagem inverte-se e passamos a ver o «solo» em cima!

Os apreciadores do género poderão interessar-se minimamente por este jogo, mas jogadores menos «especializados» fariam melhor em manter-se afastados.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 4
CONSELHO: Comprar com reservas ou ver antes

ARDINA ATAREFADO

TÍTULO: Paper Boy
MÁQUINA: Spectrum



Entregar os jornais a assinantes parece ser tarefa pouco complicada e sem problemas, mas apenas se não temos um jogo de computador a tratar das coias: em **Paper Boy**, verificamos que a profissão tem que se lhe diga e que é fácil fazer asneira pelo caminho ou encontrar obstáculos aparentemente inofensivos, que tranaformam a tarefa de ardina numa missão tão espinhosa quanto a de qualquer **Rambo**.

Paper Boy começou por ser um êxito nas máquinas de **arcade** e cedo surgiram versões para computadores domésticos, entre as quais a do Spectrum, a que fazemos referência, talvez a menos espectacular de todas, pelas limitações de som e gráficos, apesar de serem nela mantidos muitos dos elmentos originais. Como se disse, o objectivo do jogo é fazer que o personagem entregue jornais aos assinantes, num bairro de insuspeitadas armadilhas, e uma boa pontaria é essencial para atirar o periódico para o tapete de entrada da residência ou, melhor ainda, para acertar em cheio na caixa de correio, o que parece ser uma boa maneira de ganhar a vida. Mas, que dizer, então, de partidas que podem pregar-se aos infelizes não assinantes do jornal — quebrar-lhes vidraças de janela, dar-lhes cabo do jardim, virar-lhes o caixote do lixo, etc. — e, recebendo pontos de bónus por tão feias acções? Terá isto algo a ver com a mentalidade do país de onde veio este jogo, os Estados Unidos?

Começamos a entrega com um fornecimento de jornais e podemos escolher entre ir entregando os exemplares onde devemos ou prejudicando os não assinantes, mas, cuidado, se falharmos em relação aos primeiros, eles cancelarão a assinatura e isso, claro, não vai favorecer-nos. Há que procurar o equilíbrio, portanto, e também o reabastecimento de jornais, porque é limitada a quantidade que carregamos de uma vez. E, feitas as entregadas do dia, quantos obstáculos ainda a ultrapassar! Felizmente (?) temos cinco vidas para isso...

O nosso moço dos jornais desloca-se em duas rodas e pode acelerar («Q») ou travar («A»), conforme as circunstâncias e os obstáculos, mas recomenda-se que não ande demasiado devagar, porque a lentidão poderá virar-se contra ele, mesmo possibilitando melhores defesas. Em suma, e apesar de os gráficos não serem de facto muito melhores do que a média, este jogo prende a atenção a apreciadores do género, exige uma boa perícia e pode proporcionar umas horas de diversão. Só que, depois disso, apenas a tentação de fazer mais pontuação nos levará de volta.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): Inicial a 3
CONSELHO: Comprar

SELCOM MICRO SERVICE
PREÇOS DE PROMOÇÃO PARA:
• TIMEX
• SINCLAIR
• ATARI
CAMPANHA COMPUTADOR + MONITOR
ATENÇÃO SETÚBAL
SOFTWARE
• AS ÚLTIMAS NOVIDADES
• A MAIOR GAMA
CENTRO COMERCIAL DA FONTE NOVA (SETÚBAL) - Loja 19 - 1.º ANDAR ☎ 39351 ★ Rua João Eloy do Amaral, 152 (A FONTE NOVA) ★ 2900 SETÚBAL

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

DEMOS prioridade às *dicas* na semana passada e desta vez vamos abrir com os *pokes*, esclarecendo ao mesmo tempo, e uma vez mais, os leitores que se queixam de que alguns não entram ou não funcionam. Sucede, como já dissemos, que as versões à venda nem sempre são perfeitamente *iguais*, ou seja, aparentemente nada as distingue umas das outras, mas foram «mexidas» de modo diferente quando «pirateadas». Em muitos casos, os programas foram «partidos» com *Interface*, que «mexeu» em instruções de código-máquina e muitas vezes deixa rastos de «destruição», como *screens de título alterados; outras vezes, o jogo foi «partido» usando também comandos e alguma alteração fica. Assim, comandos que tentamos dar, por meio de pokes* ou pequenos programas, não encontram o endereço certo naquele jogo em especial, um pouco como uma carta que não chegasse ao destinatário. De qualquer forma, é sempre de tentar.

E, posto isto, vamos começar com uma carta de *Timóteo Menezes* e de Luís Esteves, que mais uma vez mandam a direcção para trocas de correspondência: Avenida D. Nuno Álvares Pereira, 1, c/v Esq., 2800 Almada. A maioria dos *pokes* que mandaram já foi aqui dada, mas, como há sempre alguém a pedi-los, eles aí vão:

— **PENETRATOR** — POKE 4Ø733,Ø
— **POGO** — POKE 44259,182
— **JET PAC** — POKE 25Ø,2ØØ
— **SORCERY** — POKE 49823,Ø
— **CAVERN FIGHTER** — POKE 31683,183
— **HERO** — POKE 44521: POKE 45659,182: POKE 54918,Ø
— **PYJAMARAMA** — POKE 48658,Ø: POKE 33832,Ø: POKE 25519,183
— **JET SET WILLY I** — POKE 35899,Ø
— **CHUCKYE EGG I** — POKE 42837,Ø: RANDOMIZE USR 42ØØØ
— **WORSE THINGS HAPPEN AT SEA** — POKE 35443,Ø: POKE 33221,Ø
— **FRANK'N'STEIN** — POKE 34133,Ø
— **PINBALL** — POKE 31566,Ø: RANDOMIZE USR 27392
— **HUNCH BACK** — POKE 26888,Ø
— **ESQUIMO EDDIE** — POKE 24686,24: POKE 24687,76
— **JET MAIN** — POKE 23439,2Ø1
— **WEELIE** — POKE 28596,Ø
— **KOSMIK KANGA** — POKE 23994,255
— **TUTANKHAMON** — POKE 27783,Ø
— **MOON ALERT** — POKE 39754,Ø (VIDA ETERNA)

Rui Miguel Ferreira e Silva, 15 anos, de Lagos, mandou um programa para PSSST.

```
1 REM VIDAS INFINITAS
5 CLEAR 24299: LOAD "" SCREEN$: LOAD "" CODE: LOAD "" CODE: LOAD "" CODE: LOAD "" CODE: POKE 24983,Ø: PRINT USR 23424
```

Enviou também uma dica para pentagram:

Os fantasmas e os caranguejos voadores não são mortais, por isso, podemos saltar para cima deles, aproveitando a «boleia» que nos permite passar certos obstáculos e ajudar a apanhar fragmentos do pentagrama.

Por outro lado, queria programas para ,DYNAMITE DAN, CAULDRON, CAVELON, HIGHWAY ENCOUTER e KNIGHT LORE, bem como *pokes* para ALIEN 8, FRED, THRUSTA e SPY HUNTER.

Luís Miguel Gonçalves Sequeira, de 14 anos, de Vila Real de Santo António, mandou um mapa de Gunfright e o respectivo programa, que não deixa o inimigo disparar no duelo:

```
1Ø FOR N=1 TO 7: LOAD "" CODE: NEXT N: POKE 47919,Ø: POKE 4792Ø,Ø: RANDOMIZE USR 23424
```

Também dele é este para PHANTOMAS:

```
1 CLEAR 24499: POKE 23658,8
1Ø BOIRDER Ø: PAPER Ø: INK Ø
2Ø INPUT "Vidas Infinitas (S/N)"; A$
3Ø INPUT "Atravessar Paredes (/N"; B$
4Ø JOAD "" CODE 245ØØ
5Ø POKE 24548,2Ø1
6Ø RANDOMIZE USR 245ØØ
7Ø IF A$="S" THEN POKE 44819,Ø
8Ø IF B$= "S" THEN POKE 5229Ø,2Ø1
9Ø RANDOMIZE USR 44552
```

Também de *Luís Miguel*, ainda estes:

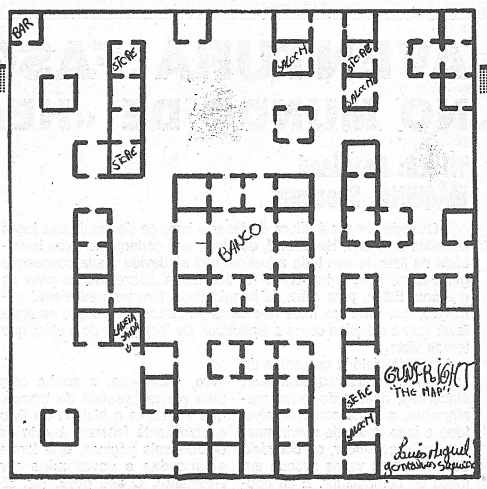
```
5 CLEAR 3Ø719
1Ø LOAD "" CODE
2Ø POKE 54492,Ø (Vidas Infinitas)
3Ø POKE 54227,Ø (destruir infecção)
4Ø BORDER Ø
5Ø PRINT USR 53248
```

— **ALIEN 8** — POKE 43753,2Ø1 (ficarás indestrutível): POKE 5ØØ85,167: POKE 5ØØ84,178 (juntar à linha 22, os pokes e poderás chocar com qualquer obstáculo)
— **AIRWOLF** — POKE 23377,Ø
— **FAIRLIGHT** — POKE 61893,58 (Vidas Inf.): POKE 63478,24 (portas abertas).

Luís Miguel Santos, do Cartaxo, que escreve com a sua *printer*, enviou uma *dica* para Popeye e, ainda, um programa além de outro programa para MS PACMAN:

```
  10 REM POPEYE
  20 PAPER BIN    INK BIN    BORDER
  BIN    CLEAR 25500   POKE 23723,
206   POKE 23729,83   LOAD   CODE
   30 FOR A=23322 TO 23328   REPD
B   POKE A,B   NEXT A
  40 DATA 175,50,130,103,195,108
,207
  50 RANDOMIZE USR 23295
```

```
  10 REM MS.PACMAN
  20 PAPER Ø   INK Ø   BORDER Ø: CLS:
     LOAD ""CODE
  30 POKE 65071,62   POKE 65072,1
63   POKE 65073,50:  POKE 65074,15
1   POKE 65075,205.  POKE 65076,19
5   POKE 65077,222.  POKE 65078,22
Ø
  40 RANDOMIZE USR 65000
```



E passemos-lhe a palavra para a *dica*:

«Devem estar lembrados de eu ter enviado *dicas* sobre o POPEYE e ter ficado numa embrulhada pedindo ajudas?

«Essas ajudas vieram um bocado atrasadas mas vieram, o alegre POKE do tempo. Com um bocado de trabalho eu consegui introduzir o POKE e terminei o jogo. Assim, envio o restante para completar.

«Ora bem, depois de apanhar tudo dirijam-se à "Máquina de Jackpot" e tentem escrever "Popeye" nela. Para rodar a máquina saltem na alavanca e, para parar os símbolos coloquem "Popeye" em frente deste e façam "Pausa". Ao terminarem surgirão os seis corações restantes, basta apanhá-los e ir oferecê-los a Olívia e depois TCHAN TCHAN TCHAN!!!»

Luís manda ainda umas indicações para o *Luís Miguel R. Fernandes*, de Pombal, que gostaria de ter a listagem de um copiador, que ocupasse pouca memória e aceitasse *workbytes* sem *headers*, mas que grave com uma velocidade de 3 ou 4 vezes superior à normal.

«Eu gostaria de o ajudar, mas é muito difícil, pois um copiador dessa categoria, deverá ocupar um bocado de memória mais que os normais. No entanto, existem alguns no mercado, embora a um preço elevado. Eu somente possuo um com «double speed», o «Omnicopy», e posso dizer que é um dos copiadores que existem no mercado e que tem sempre uma maneira para gravar todos os programas, embora haja excepções.

«Além disso, uma revista espanhola, a «Microhobby», tem divulgado copiadores bastante bons, mas limitados e da sua autoria.

«Divulgar programas comerciais seria um erro, e copiadores ainda mais, porque possuem direitos de autor, e seria muito difícil, pois os programas são código-máquina.

«Se o Luís estiver mesmo com vontade de ter um desses, pode comprar um ou tentar contactar quem tenha um, ou se preferir, entrar em contacto com leitores da revista «Microhobby», porque esta revista divulgou alguns copiadores com velocidades superiores de gravação.»

José Henrique C. Rocha, de Queluz, quer *dicas* sobre *Impossible Mission* e *Zorro* e gostava de trocar jogos e correspondência (escrevam-lhe para Rua Guerra Junqueiro, Lote E-1, 1.º Dt.º, Queluz Ocidental, 2745 Queluz). Mandou *dicas* para *Pyjamarama* (ainda há pouco tempo as demos, desculpa lá) e estes pokes:

— **NIGHTSHADE** — POKE 53442,Ø
— **ZAXXON** — POKE 48825,255

Linha a linha...

ESTA secção tem ficado para trás e recomeçamo-la hoje, com alguns programas que os leitores nos enviaram, começando pela *Rita Freire*, de Lisboa, que também tinha contribuído com uns *pokes*. O programa dela é para elevar potências e é o seguinte:

```
 1 REM xxx PROGRAMA 1 xxx
1Ø INPUT x,y
2Ø PRINT x,y
3Ø GOTO 1Ø
```

Miguel Morais da Costa Alexandre, de Sacavém, manda um programa de desenho, que a seguir reproduzimos. Quanto às tuas perguntas sobre o 128K, ele é compatível com o material que referes e a maioria dos programas do 48K corre nele. Todavia, eu, se fosse a ti, não o comprava ao menos por enquanto. Espera mais uns meses pelo novo Spectrum Plus 2.

```
 1Ø REM © 1986
 2Ø REM Miguel Alexandre
 3Ø LET x=Ø: LET y=Ø
 4Ø LET a$=INT (RND*4)
 5Ø IF a$="1" THEN LET y=y-1
 6Ø IF y(NØ THEN LET y=Ø
 7Ø IF a$="2" THEN LET y=y+1
 8Ø IF y(175 THEN LET y=175
 9Ø IF a$="3" THEN LET x=x-1
1ØØ IF x(Ø THEN LET x=Ø
11Ø IF a$="4" THEN LET x=x+1
12Ø IF x(B255 THEN LET x=255
13Ø PLOT x,y
14Ø GOTO 4Ø
```

Pedro Casaca, de Lisboa, mandou este:

```
1Ø CLS
2Ø INPUT "O TEU NOME?" B$
3Ø FOR A= Ø TO 7
4Ø PRINT AT 11,Ø; INKA; B$
5Ø IF INKEY$ = "S" THEN STOP
6Ø IF INKEY$ = "N" THEN PRINT USR Ø
7Ø IF INKEY$ = "G" THEN SAVE "© 1986" LINE 1Ø
8Ø IF INKEY$ = "R" THEN RUN
9Ø NEXT A
```

Aníbal Costa, de Ferreira do Alentejo, enviou um programa para desenhar padrões moiré.

```
 1 PAPER 4: INK 6: BORDER 3: CLS: FASH 1
 5 REM * P.M *
 6 REM POR ANÍBAL COSTA
 7 REM © **************
1Ø FOR X = Ø TO 255
2Ø PLOT x,Ø
3Ø DRAW OVER 1; 255-x*2, 175
4Ø NEXT X
5Ø FOR Y=Ø TO 175
6Ø PLOT Ø,Y
7Ø DRAW OVER 1; 255; 175-Y*2
8Ø NEXT Y
```

O *Tololoto* «mereceu» dois contributos. *Rui Miguel Costa Rego*, talvez interpretando mal o objectivo da secção, enviou dois programas publicados noutro jornal. Quanto a *Mário Fernando Garcia Guerreiro*, do Cacém, mandou um programa feito por ele:

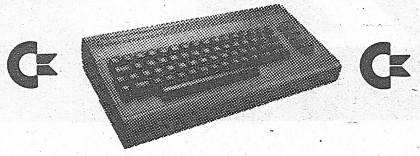
```
 1 REM TOTOLOTO
1Ø PRINT AT 6,12; "TOTOLOTO": PRINT AT 8,15; "POR"
2Ø PRINT AT 1Ø,1; "MÁRIO FERNANDO GARCIA CARNEIRO"
3Ø PAUSE 2ØØ: CLS
4Ø PRINT AT 1,12 "TOTOLOTO"
5Ø PRINT AT 2,Ø
6Ø LET B$ = "NÚMERO ..............."
7Ø FOR M = 1 TO 6
8Ø LET a = INT (RND * 45)+ 1
9Ø PRINT M; " = ";
1ØØ PRINT TAB 4; B$;
11Ø PRINT "    ";
12Ø IF a( 1Ø THEN PRINT "    ";
13Ø PRINT a
14Ø PRINT !
15Ø NEXT M
16Ø BEEP .5,18
17Ø PRINT TAB 4; "ENTER PARA MAIS NÚMEROS"
18Ø PAUSE Ø
19Ø CLS
2ØØ GOTO 13
1ØØØ SAVE "TOTOLOTO" LINE 1
```

Quanto ao que perguntas, o objectivo do **911TS** é, apenas, correr, evitando os obstáculos.

Esperemos que continuem a mandar programas de *vossa* autoria e até breve.

XVI — GUIA TV/«A CAPITAL»

commodore



SOFT CLUB

Temos para entrega imediata computadores e periféricos

Mais de 500 títulos disponíveis em cassete e disco

SEMPRE AS ÚLTIMAS NOVIDADES

(Continuamos com toda a gama SPECTRUM e ATARI)

◇◇◇ ◇◇◇ ◇◇◇

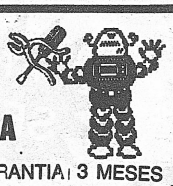
SOFT CLUB

CENTRO COMERCIAL I. M. — Loja 00

Rua Latino Coelho, 12 A/B — 1000 LISBOA

(Perto do Hotel Sheraton)

EM MELO informática



ASSISTÊNCIA TÉCNICA 24 HORAS

GARANTIA 3 MESES

JOYSTICKS	INTERFACES	GRAVADORES
AMSTRAD	COMODORO	TIMEX 2068
ATARI	TIMEX 2048	SPECTRUM
Q. L.	IMPRESSORAS	MONITORES

JOSÉ DE MELO & SILVA, LDA.

RUA GONÇALVES CRESPO, 18 — 1100 LISBOA • TELEF. 52 56 69

Rui Miguel Lizardo Caldas, de Espinho, quer ajuda para *Red Moon* e *"V"* e o *poke* de *N.O.M.A.D.* (o de Airwolf já aqui vai hoje). Quanto às *dicas* para *Zorro* já as demos duas vezes, pelo menos! Talvez dentro de algum tempo.

E o mesmo sucede com o mapa, que mandaste de *Jack The Nipper*. Mas seguem alguns dos teus *pokes*:

— **ROCKMAN** — POKE 32566,Ø
— **PENTAGRAM** — POKE 49917,Ø (Vidas Infinitas)
— **KIREL** — POKE 34963,Ø (Vidas Infinitas); POKE 4377,255 (Tempo infinito)
— **DUKES OF HAZZARD** — POKE 39326,255
— **SWEEV'S WORLD** — POKE 33219,Ø
— **SPLITTING IMAGES** — POKE 54397,99; POKE 54398,2

Armando João Barros Mira, de Lisboa, entre outros, mandou um *poke* para:

— **AVALON** — POKE 23782,2: POKE 23876,2Ø1: POKE 23878,2Ø4: POKE 23879,227: GO TO Ø

mas tem um problema: queria os códigos para começar aquele jogo! Precisa ainda de ajuda para apanhar os pergaminhos em *Heavy on the Magick*.

Vasco Alexandre Dias da Fonseca Horta, da Várzea de Sintra, manda um *poke* para se mudar de «écran» em *Chuckie Egg II*. (POKE 168, 184, + 16 + 8); para mudar, prime-se "CAPS" e "4" (para a frente) ou "3" (para trás).

Luis Filipe Semião, de Lisboa, enviou *Finders Keepers* (esclarecendo que não é de sua autoria):

```
2Ø CLEAR 28672
3Ø LOAD "" SCREEN$
4Ø LOAD "" CODE
5Ø POKE 3Ø394,5
6Ø RANDOMIZE USR 28672
```

Jorge Miguel Amaral Pinto, de Lisboa, enviou pokes, de que publicamos estes:

— **ANDROID 2** — Carregar o jogo, fazer BREAK na opção de *joystick* e introduzir como ordem directa POKE 52249,24: POKE 5225Ø,32: POKE 53897,Ø: Continue

— **ALIEN 8** — POKE 53567,Ø (Vidas Infinitas); POKE 5ØØ84,2Ø1 (metamorfose nula)

— **RIVER RESCUE** — **Jogador 1**, POKE 3342Ø,Ø; **Jogador 2**, POKE 33452,Ø

Ele queria um programa de vidas infinitas para o *Pyjamarama* e um para o *Bomb Jack*, mas que desse para quando ,se quisesse parar o jogo ficar com a pontuação obtida na tabela de "scores". O mesmo pedido para o *Pyjamarama* e também outro *poke* ou programa para o *Starquake*.

Victor e Hugo, de Leiria, mandaram *dicas* muito completas de *Red Hawk* e ainda um mapa, mas, como viram, ainda há pouco os demos. Mandem outros assim! Eles queriam ainda algumas informações sobre como vencer *Belleme* no jogo do *Robin Of Sherwood*; como encontrar todos os objectos (*Pulple Worm* e *Gunpowder*) no *Questprobe III; como destruir o gás, quando encontramos o dr. Estranho*, no *Hulk;* como passar para a segunda fase no *A View to a Kill;* e como passar a porta para o primeiro nível no *Heavy on the Magick*.

Pedro Filipe Pestana, de Porto de Mós, enviou *pokes* e um pedido, mas este não pode ser aqui satisfeito (já dissemos, que o objectivo da secção não é dar «anúncios»). Quanto aos *pokes*, damos estes:

— **LAZY JONES** — POKE 56693,Ø
— **ORION** — POKE 37319,2Ø1

Artur Miguel A. Caetano, de Lisboa, além de um mapa de *Jack The Nipper*, enviou estes dois *pokes*:

— **GYROSCOPE** — POKE 53922,Ø: POKE 54Ø33,2Ø1: POKE 5435Ø,2Ø1: POKE 53887,2Ø1

```
— SWEEVO'S WORLD
  5 REM SWEEVO'S
1Ø CLEAR 24799
2Ø LOAD "" SCREEN$: LOAD "" CODE: LOAD "" CODE
3Ø POKE 33219,Ø: RANDOMIZE USR 248ØØ
```

— **PYRACURSE** (uma *dica)*

No princípio do jogo, escolha Daphne (*lead mode*) e entre na divisão abaixo do portão. Só ela poderá localizar a chave necessária para soltar a arma e o fluído da reencarnação, necessário mais tarde.

Artur Miguel queria a lista de comandos para *Gremlins* e saber o que fazer no Centro Comercial e no Cinema. Queria ainda saber como passar o terceiro anel em *The Inferno*.

Luís Dias, de Oeiras, mandou as *dicas* para *Red Hawk* (lê a resposta que demos acima a outro leitor) e precisava de *pokes* para *Rambo, Cliff Honger* e *Panzadrome*. Em contrapartida, enviou esta rotina de vidas infinitas para *Ghosts and Goblins:*

```
3Ø CLEAR 59999
4Ø RESTORE
5Ø LET T=Ø
6Ø LET w=2
7Ø FOR i=6ØØØØ TO 6ØFØ29
8Ø READ a: LET t=t+W*a
9Ø POKE i,a: LET w=w+1
1ØØ NEXT i
11Ø IF t<>51329 THEN PRINT "ERROR IN DATA": BEEP 1,Ø: STOP
12Ø CLEAR 25ØØØ: PRINT "start tape"
13Ø LOAD "" CODE: RANDOMIZE USR 6ØØØØ: RANDOMIZE USR 65477
1ØØØ DATA 33, 113, 234, 17, 151
1ØØ1 DATA 255, 6, 11, 126, 238
1ØØ2 DATA 17Ø, 18, 35, 19, 16
1ØØ3 DATA 248, 2Ø1, 62, 2, 5Ø
1ØØ4 DATA 217, 14Ø, 193, 253, 33
1ØØ5 DATA 58, 92, 2Ø1, Ø, Ø
```

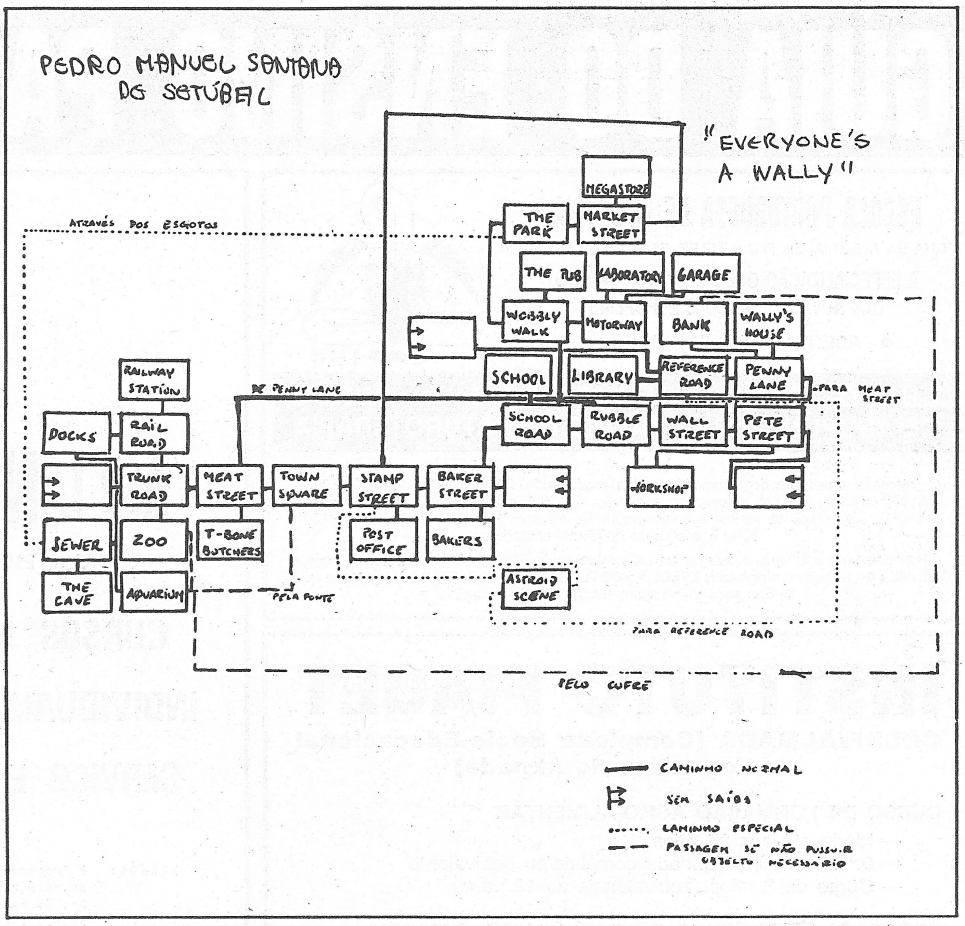
Pedro Manuel Santana, de Setúbal, mandou as *dicas* para *Herbert's Dummy Run* (que já demos) e um mapa, que publicamos, de *Everyon's A Wally*. E ainda esta rotina para:

```
— KOKOTONI WILF
1Ø CLEAR 241ØØ: LOAD "" CODE: RANDOMIZE USR 412ØØ: POKE 43742,Ø: LOAD "" CODE: RANDOMIZE USR 412ØØ
```

Rui Pedro de Melo, de Santo Amaro de Oeiras, mandou muita coisa, incluindo *dicas* e mapa de *Jack the Nipper* (que já demos), e aproveitámos estes:

```
— SPIKY HAROLD (128 vidas)
1Ø CLEAR 26539
2Ø INPUT "NUM ERO DE VIDAS"; L
3Ø IF L « OR L 128 THEN GO TO 29,Ø»
4Ø PRINT AT Ø,4 "PRIMA PLAY SPIKY HAROLD"
5Ø LOAD "" CODE: POKE 23341,2Ø1: RAND USR 23296: POKE 3456Ø,L: RAND USR 34ØØØ
```

— **PANZADROME** — Para ter um Super-Tanque basta quando o jogo entrar escrever "TONE THE BONE" e "Enter", para ficar com o seu tanque superarmado.




```
1Ø CLEAR 59999
2Ø RESTORE
3Ø LET T=Ø
4Ø LET W=1
5Ø FOR I=6ØØØØ TO 6ØØ74
6Ø READ A:LET T=T+W*A
7Ø POKE 1,A: LET W=W+1
8Ø NEXT I
9Ø IF T<> 297578 THEN BEEP 1,Ø: PRINT "ERRO EM DATA": STOP
10Ø PRINT # 1; AT Ø,7; "START EQUINOX TAPE"
11Ø RAND USR 6ØØØØ
1ØØØ DATA 21, 33, Ø, 91, 17
1ØØ1 DATA 17, Ø, 175, 55, 2Ø5
1ØØ2 DATA 86, 5, 42, 83, 92
1ØØ3 DATA 221, 33, Ø, 91, 2Ø5
1ØØ4 DATA 115, 8, 42, 75, 92
1ØØ5 DATA 229, 229, 229, 221, 225
1ØØ6 DATA 221, 54, 22, 1, 221
1ØØ7 DATA 54, 33, Ø, 225, 17
1ØØ8 DATA 223, Ø, 175, 25, 54
1ØØ9 DATA Ø, 225, 17, 247, Ø
1Ø1Ø DATA 175, 25, 17, 158, 234
1Ø11 DATA 235, 1, 1Ø, Ø, 237
1Ø12 DATA 176, 2Ø1, 2Ø5, 128, 91
1Ø13 DATA 175, 5Ø, 17, 12Ø, 195
1Ø14 DATA 1 51, 91, Ø, Ø, Ø
```

— **EQUINOX** —

Por hoje é tudo, terminamos com umas respostas ao *Manel do Carmo Peres*, da Cova da Piedade. Quanto aos jogos da Atari, claro que já correm nesta máquina. O teu Spectrum não serve para eles. Quanto aos símbolos que te aparecem e não encontras nas teclas do computador, o que tens a fazer é isto: quando encontrares esse símbolo na listagem, abre aspas, põe o computador em **modo gráfico** primes a tecla respectiva, desligas o **modo gráfico**, fechas aspas e continuas. Entendido?

Até para a semana, bons jogos entretanto.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

SOFTFILE
Uma revista de INFORMÁTICA,..... DIFERENTE.